



Conceitos e interrelações



Olá, seja bem vind@! Nosso material vai tratar de conceitos de interação, metáfora e interface nos jogos. Boa leitura!

A interação é um fator fundamental e necessário para os jogos, ao pensar em jogos, automaticamente considera-se algum tipo de interação do usuário com o jogo proposto, seja esse digital ou não.

Existem diferentes modos de entender a interatividade proporcionada pelos jogos, um deles, proposto por Salen & Zimmerman (2012, p. 75 e 76) apresenta 4 modos de interatividade, se referindo a 4 níveis de engajamento que a pessoa pode ter com aquele sistema (jogo). Segundo os autores (2012, p. 75 e 76) quanto mais interativo este for, mais modos ele incorpora simultaneamente.

Os modos propostos são:

Modo 1: “Interatividade cognitiva; ou a participação interpretativa”. Esse modo visa uma interação emocional, intelectual (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 75). Em outras palavras, a interação como ação é mais limitada, no entanto, o foco é em fazer o jogador pensar em suas escolhas e na narrativa apresentada.

Modo 2: “Interatividade funcional; ou participação utilitária”. Esse modo descreve uma interação funcional entre o jogador e o sistema interativo, em outras palavras, a interação com os elementos materiais do sistema (seja esse digital ou físico). Alguns exemplos de perguntas que podem responder a esse tipo de interação são “Os botões foram fáceis de operar?”, “Como era

interface gráfica", "Qual foi o tempo de resposta do jogo?", "O texto era bem legível?" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 75).



Modo 3: "Interatividade explícita ou participação com as escolhas e os procedimentos definidos". Esse modo busca o sentido óbvio da palavra, literalmente a ideia de agir e ver os resultados de suas ações. Esse modo inclui "clicar nos links não lineares de um romance em hipertexto, seguir as regras de um jogo de tabuleiro [...] escolhas, eventos aleatórios, simulações dinâmicas e outros procedimentos programados na experiência interativa" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 75 e 76).

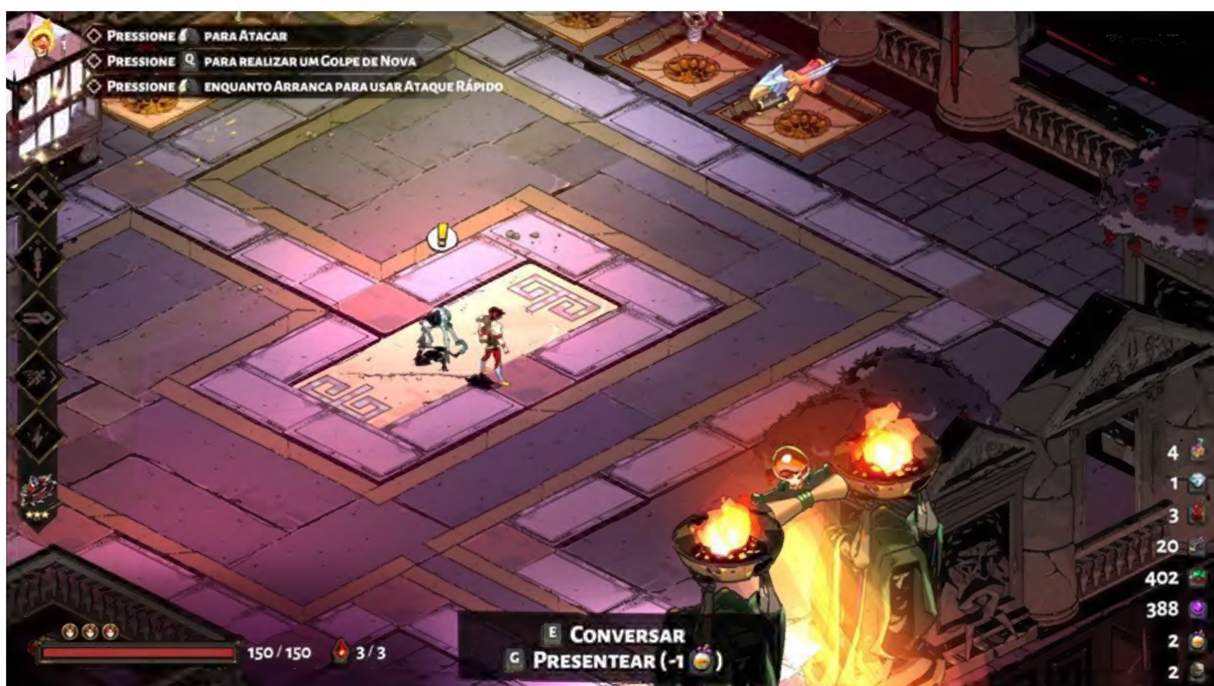
Modo 4: "Interatividade além do objeto; ou a participação na cultura do objeto". Esse tipo de interação é para fora do sistema, e é mais perceptível na cultura dos fãs, onde histórias são construídas em conjunto ao contexto do jogo, mas propondo coisas para além dessas (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 76). Um exemplo são as *fanfics*.

Ao se considerar esses modos de interação, é importante considerar os meios de interação que o sistema que está sendo criando irá proporcionar. Perguntas como: O que o jogador tem a sua disposição? Ele tem *joysticks*? Teclado e mouse? Um celular com *touchscreen*? A partir dessas questões, é possível criar o conteúdo de maneira mais organizada e que facilite a interação do usuário. Por exemplo: um jogo para celular não deve ter elementos muito pequenos, pois seu tamanho de tela já é reduzido se comparado a uma televisão ou monitor. Além disso, o usuário usará a própria tela para realizar os comandos necessários, tocar em elementos miúdos de forma certeira, com a ponta dos dedos e em uma tela pequena, pode ser uma tarefa difícil, além de que a própria mão do usuário pode atrapalhá-lo.

Isso também vale para comandos e como esses comandos serão executados nos controles dispostos ao jogador. Por exemplo, apertar muitos botões ao mesmo tempo pode ser difícil dependendo da quantidade de botões utilizada para interagir com o sistema. Dessa forma é melhor deixar comandos

complexos (como o uso de vários botões, gestos ou sequências de ações do jogador) para ações especiais, em vez de fazer o jogador apertar todos aqueles botões a toda hora (o que pode tornar o jogo difícil demais e até desinteressante para o jogador). Você se lembra de algum jogo que exigia o uso de comandos difíceis a todo momento?

Então como provocar boas interações? É importante lembrar que "[...] os designers do jogo não projetam diretamente o jogo. Eles só projetam as estruturas e contextos nos quais o jogo ocorre, indiretamente moldando as ações dos jogadores" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 82). Dessa forma, cabe pensar em como mostrar ao jogador seus objetivos e controles por meio das interfaces. Alguns jogos escolhem apresentar esses itens de maneira mais expositiva, com comandos do tipo "aperte esse botão" (seja por uma frase, seja por uma animação, desenho do botão em tela, entre outros). A Figura 1 mostra um exemplo dessa situação, os círculos verdes (inseridos pela autora) apontam as instruções fornecidas aos jogadores.



As instruções diretas funcionam, mas em alguns momentos elas podem ficar enfadonhas ou prejudicar a experiência do jogador de descobrir como ele pode interagir. Por isso, parte dos jogos usam de tutoriais separados para

ensinar o jogador de uma maneira explícita, apontando os botões e ações possíveis. A escolha de fazer esses tutoriais, comumente é deixada a próprio jogador. Tornar tutoriais obrigatórios também é uma opção, no entanto, principalmente se forem longos, podem deixar o início da experiência enfadonha e prejudicá-la.

Outro método é mostrar as ações de cada botão em telas de carregamento ou em uma tela separada antes do início do jogo ou da fase. Ainda há a possibilidade de deixar o jogador descobrir pela tentativa e erro, para isso, é comum que se apresente fases mais simples onde poucos inimigos ou obstáculos são apresentados, para que o jogador possa testá-los. Esse método é encontrado em jogos onde o jogador precisa aprender como interagir pelo método de tentativa e erro, se informando com outros jogadores, por meio de tutoriais e vídeos, por exemplo; antigamente também era comum o uso de revistas impressas que apresentavam os comandos, itens, locais escondidos nos mapas e dicas. Atualmente com a internet, esse tipo de conteúdo ficou muito mais acessível de forma gratuita.

Assim é importante o criador do jogo pensar em como ele quer mostrar os comandos ao jogador e fazer os testes dessas apresentações em versões iniciais do jogo, para se certificar de que está próximo do jeito que foi imaginado.

Um conceito que ajuda na hora dessas escolhas e de mostrar coisas ao jogador, seja no cenário do próprio jogo, objetivos, botões a serem apertados e várias outras informações, são as metáforas.

O as metáforas dentro dos jogos, segundo Schell (2008, p. 242) ajudam a compreender as interfaces, uma vez que seus elementos se assemelham a algo já conhecido pelo jogador. Um exemplo são as “moedas” mostradas no jogo Super Mario World (1990) criado para a plataforma Super Nintendo Entertainment System (SNES): quando o jogador se depara com representações de moedas, faz uma associação com algo bom, algo que

pode gerar benefícios. Ainda seguindo esse exemplo, quando se vê em um jogo uma moeda, ou anel dourado, uma caixinha de primeiros socorros, é sabido que aquilo trará algum bem ao personagem, então o jogador vai em busca daquele item. Perceba que esses são conceitos que temos em nosso dia a dia, o alimento, o dinheiro e mesmo o ouro ou objetos dourados que podem remeter a algo de valor.

Esse conceito de metáfora se estende para outras interfaces, para apresentar ideias já conhecidas aos jogadores. Como exemplos, cita-se os controles que vibram, muitos jogos utilizam esse artifício para mostrar que o avatar do jogador recebeu um golpe ou dano. As metáforas podem ser utilizadas para notificar os jogadores ou servir como estratégias de interação, fazendo com que os conceitos e objetivos sejam entendidos mais rapidamente.

O uso de metáforas pode auxiliar o jogador a entender as interfaces utilizadas pelos criadores, os objetivos do jogo e os tipos de ação que o jogador pode ter, assim como o provoca a pensar em ações para resolver os problemas propostos dentro desse sistema. Usar metáforas não é uma fórmula exclusiva, alguns jogos trazem pouco dessa ideia, no entanto elas são ferramentas úteis e importantes de serem consideradas quando se está criando um jogo.

Perceba que a relação entre interfaces, interação e metáforas é simbiótica: As metáforas ajudam a construir as interfaces e proporcionar o entendimento aos jogadores; as interfaces fazem essa conexão entre o jogador e a máquina provocando a interação; a interação depende de o jogador entender seus objetivos e o que o jogo lhe permite fazer, esse entendimento pode ser mostrado ou reforçado, por meio de metáforas. Dessa forma cabe ao game designer pensar na experiência que o usuário terá com o sistema criado, considerando toda relação entre seus elementos.

Atividade Extra

Para se aprofundar no assunto, leia o artigo "O que faz de algo um jogo" onde além de conceitos o autor discorre sobre a influência do cinema nos j .

Link do artigo: https://www.feevale.br/Comum/midias/e83f8244-ffbc-4b83-9ade-267aa9779cd5/O%20QUE%20FAZ%20DE%20ALGO%20UM%20JOGO.pdf

Referências Bibliográficas

LEITE, Janos Biro Marques. **O que faz de algo um jogo**. Gamepad VII: Seminário de Games e Tecnologia. 2014. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/e83f8244-ffbc-4b83-9ade-267aa9779cd5/O%20QUE%20FAZ%20DE%20ALGO%20UM%20JOGO.pdf>. Acesso em 24 de Abril de 2022.

SALEN, Katie. e ZIMMERMAN, Eric. **Regra do Jogo: Principais Conceitos - Volume 1**. [Tradução Edson Furmankiewicz]. São Paulo: Blucher, 2012.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. Elsevier, Morgan Kaufmann Publishers: Burlington, Estados Unidos, 2008.

Ir para exercício